

# Maestría Sonorización de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231252

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR

**tech** universidad  
tecnológica



## Maestría Sonorización de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231252

Fecha de RVOE: 06/07/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Acceso web: [www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria/maestria-sonorizacion-videojuegos](http://www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria/maestria-sonorizacion-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

pág. 4

02

Plan de estudios

---

pág. 8

03

Objetivos

---

pág. 20

04

Competencias

---

pág. 24

05

¿Por qué nuestro programa?

---

pág. 28

06

Salidas profesionales

---

pág. 32

07

Idiomas gratuitos

---

pág. 36

08

Metodología

---

pág. 40

09

Dirección del curso

---

pág. 48

10

Requisitos de acceso  
y proceso de admisión

---

pág. 52

11

Titulación

---

pág. 56

# 01

## Presentación

En la creación de videojuegos el sonido ha jugado un papel determinante para su recuerdo por parte de los jugadores o para envolverlos en las diferentes situaciones que debe hacer frente. Unas características que se han ampliado y perfeccionado gracias a la tecnología. En este sentido, la sonorización de videojuegos cobra cada vez más importancia dentro de la industria. Por esta razón, TECH ha diseñado esta titulación que lleva al egresado a realizar un profundo aprendizaje sobre la creación de bandas sonoras, la armonía, la orquestación acústica y virtual o las principales técnicas de composición. Todo esto en un formato pedagógico 100% online y con un contenido elaborado por auténticos profesionales de este sector.



“

*Conviértete en todo un especialista  
en Sonorización de Videojuegos  
gracias a esta Maestría 100% online”*

La industria de los videojuegos ha conseguido alcanzar grandes cuotas de negocio, gracias no solo a la calidad de sus títulos, sino también a todos los elementos que lo conforman, desde la imagen, el diseño, la estrategia del juego hasta el sonido. Y es que la música ha generado grandes bandas sonoras de títulos tan destacados como Super Mario Bros, Mega Man, Halo 2 o God of War.

En este sentido, los creadores de videojuegos que deseen progresar en este sector y especializarse en la sonorización deben estar al tanto de las últimas tendencias y de las técnicas tradicionales y virtuales utilizadas en este contexto. Así nace esta Maestría con RVOE en Sonorización de Videojuegos.

Se trata de un programa que cuenta con numeroso material didáctico multimedia, lecturas especializadas y casos de estudio, accesible las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo digital con conexión a internet. De este modo, el egresado profundizará de forma mucho más dinámica en el diseño sonoro, en la creatividad, en las técnicas de composición o en la grabación y edición de voces superpuestas.

Asimismo, gracias al método Relearning, el alumnado obtendrá un aprendizaje mucho más eficiente, reduciendo las largas horas de estudio y focalizando sus esfuerzos en los conceptos más determinantes.

Sin duda, esta institución académica ofrece a los futuros profesionales del sector gaming una oportunidad única de progresión mediante una titulación flexible. Y es que, sin presencialidad, ni clases con horarios encorsetados, el estudiante cuenta con una mayor libertad para autogestionar su tiempo de estudio.





TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Sonorización en Videojuegos en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de futuros especialistas en sonorización capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“

*Una propuesta académica que te aporta numeroso material didáctico sobre diseño sonoro, accesible las 24 horas del día”*

# 02

## Plan de estudios

El temario de esta Maestría ha sido diseñado por un excelente equipo docente que le guiará por la información más rigurosa en torno a la Sonorización de Videojuegos. De esta forma, el egresado culminará con un profundo conocimiento en este campo y podrá aplicarlo de manera exitosa en los proyectos en los que se desenvuelva en este sector. Todo esto, además, con el mejor material pedagógico del panorama académico actual.





“

*Un completo plan de estudio que llevará al alumnado a convertirse en todo un experto en producción musical y de audio para videojuegos”*

Este programa presenta una metodología didáctica 100% online, que otorga máxima flexibilidad para el alumnado que desee acceder a una Maestría totalmente compatible con sus actividades profesionales y personales diarias. De esta forma, este plan de estudio está diseñado para ofrecer a través de 10 módulos el conocimiento más avanzado en Sonorización de Videojuegos.

Se trata de un aprendizaje dinámico gracias a las herramientas pedagógicas innovadoras y de gran utilidad debido al enfoque teórico-práctico desde el que ha sido concebido. Todo ello, le permitirá al alumnado obtener un aprendizaje que le permitirá involucrarse en proyectos de primer nivel dentro de la industria gaming.



*Accede cuando lo desees a las píldoras multimedia de esta titulación y profundiza en la adaptación de la música a la jugabilidad de los videojuegos”*

<b>Módulo 1</b>	La banda sonora en el videojuego
<b>Módulo 2</b>	Armonía
<b>Módulo 3</b>	Armonía avanzada
<b>Módulo 4</b>	Orquestación acústica y virtual
<b>Módulo 5</b>	Técnicas de composición
<b>Módulo 6</b>	Producción musical y de audio
<b>Módulo 7</b>	Diseño sonoro
<b>Módulo 8</b>	Creatividad sonora
<b>Módulo 9</b>	Voz superpuesta
<b>Módulo 10</b>	Implementación de audio interactivo con el programa FMOD

## *Dónde, cuándo y cómo se imparte*

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

“

*Gracias a esta titulación cautivarás con tu creatividad sonora a los creadores de videojuegos y a los jugadores de todo el mundo”*

## Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

- 1.1. El espacio de trabajo
  - 1.1.1. Aspectos acústicos
  - 1.1.2. Preparación de una habitación
  - 1.1.3. Construcción de una habitación "room into room"
- 1.2. El material de trabajo I: HARDWARE
  - 1.2.1. El ordenador
  - 1.2.2. Interfaz de audio
  - 1.2.3. Sistemas de escucha y otros equipos
- 1.3. El material de trabajo II: SOFTWARE
  - 1.3.1. Software DAW para Producción Musical
  - 1.3.2. Software Kontakt para Producción Musical
  - 1.3.3. Software Plugins para Producción Musical
- 1.4. El equipo de trabajo
  - 1.4.1. Estructura del equipo
  - 1.4.2. Funciones del equipo
  - 1.4.3. Nuestro lugar dentro del equipo
- 1.5. Tipos de videojuegos y géneros musicales
  - 1.5.1. ¿A quién va dirigida la música?
  - 1.5.2. Personalidad y estética de la música
  - 1.5.3. Relación música vs género del videojuego
- 1.6. Roles y funciones de la música
  - 1.6.1. La música como estado de ánimo
  - 1.6.2. La música como creadora de mundos
  - 1.6.3. Otros roles
- 1.7. El flujo de trabajo en la composición musical
  - 1.7.1. Planificación, estética, creación y sonorización
  - 1.7.2. Primeras ideas y composición de músicas demo
  - 1.7.3. El producto final, de la demo al master
- 1.8. El método en la edición y diseño de sonido
  - 1.8.1. Planificación y creación de la sonorización
  - 1.8.2. Diseño y edición
  - 1.8.3. Ajuste, sincronización y pruebas en el motor de audio

- 1.9. Fundamentos del sonido
  - 1.9.1. Características
  - 1.9.2. Espectro de frecuencias
  - 1.9.3. Envoltente del sonido
- 1.10. Sonido envolvente y sonido 3D
  - 1.10.1. Sonido horizontal vs vertical
  - 1.10.2. Simulaciones de audio 3D
  - 1.10.3. Sistemas "surround" y "Dolby Atmos"

## Módulo 2. Armonía

- 2.1. Armonía
  - 2.1.1. El pentagrama, claves, notas y figuras
  - 2.1.2. Compases
  - 2.1.3. Intervalos
- 2.2. Construcción de los acordes: tipos y deposición
  - 2.2.1. Clasificación
  - 2.2.2. Disposición de los acordes
  - 2.2.3. Duplicaciones
- 2.3. Construcción de los acordes: movimientos
  - 2.3.1. Movimientos armónicos
  - 2.3.2. Octavas, unísono y quintas sucesivas y resultantes
  - 2.3.3. Encadenamiento de acordes
- 2.4. Progresiones armónicas
  - 2.4.1. Funciones tonales
  - 2.4.2. Ritmo armónico
  - 2.4.3. Cadencias
- 2.5. Inversiones
  - 2.5.1. La primera inversión
  - 2.5.2. La segunda inversión
  - 2.5.3. La inversión en las cadencias
- 2.6. Notas extrañas: disonancia armónica
  - 2.6.1. La disonancia armónica y melódica
  - 2.6.2. Notas extrañas en la disonancia armónica
  - 2.6.3. El retardo y la apoyatura

- 2.7. Notas extrañas: disonancia melódica
  - 2.7.1. Notas extrañas en la disonancia melódica
  - 2.7.2. Nota de paso, bordadura, escapada, anticipación y pedal
  - 2.7.3. Acción combinada de las notas extrañas
- 2.8. Notas extrañas en los acordes
  - 2.8.1. Séptima de dominante
  - 2.8.2. Séptima de sensible y séptima del segundo grado
  - 2.8.3. Acordes de séptima restantes
- 2.9. La armonía de dominante
  - 2.9.1. Armonía de la dominante
  - 2.9.2. Dominante de la dominante
  - 2.9.3. Dominantes secundarias
- 2.10. Evolución hacia el cromatismo
  - 2.10.1. Diatonismo y modulación
  - 2.10.2. El cromatismo expresivo
  - 2.10.3. Pérdida de la función tonal

### Módulo 3. Armonía avanzada

- 3.1. Modos modernos
  - 3.1.1. Clasificación de los modos
  - 3.1.2. El grado modal
  - 3.1.3. El funcionamiento modal
- 3.2. Relaciones armónicas modales
  - 3.2.1. Acordes principales y secundarios
  - 3.2.2. Cadencias modales
  - 3.2.3. Armonización modal
- 3.3. Uso tonal de la modalidad
  - 3.3.1. Función tonal del acorde modal
  - 3.3.2. Cadencias tonales con acordes modales
  - 3.3.3. Uso tonal del acorde modal
- 3.4. Modos étnicos
  - 3.4.1. Grados modales
  - 3.4.2. Uso tonal
  - 3.4.3. Acorde modal

- 3.5. Modos sintéticos
  - 3.5.1. Construcción
  - 3.5.2. Grados modales
  - 3.5.3. Uso tonal
- 3.6. Uso tonal de modos étnicos y sintéticos
  - 3.6.1. La idea
  - 3.6.2. Funciones tonales
  - 3.6.3. El acorde como color armónico
- 3.7. Colores armónicos I: tonalidad y atonalidad
  - 3.7.1. Tonalidad vs atonalidad
  - 3.7.2. Acordes sin función
  - 3.7.3. Omisión armónica
- 3.8. Colores armónicos II: construcciones
  - 3.8.1. Construcción de acordes en diferentes intervalos
  - 3.8.2. Acordes superpuestos
  - 3.8.3. Acorde modal de color
- 3.9. Armonía extra-tonal
  - 3.9.1. Bitonalidad
  - 3.9.2. Politonalidad vs Atonalidad
  - 3.9.3. Dodecafonismo y serialismo
- 3.10. Música de vanguardia
  - 3.10.1. Música aleatoria
  - 3.10.2. Indeterminismo
  - 3.10.3. Minimalismo

### Módulo 4. Orquestación acústica y virtual

- 4.1. La orquesta
  - 4.1.1. Instrumentos
  - 4.1.2. Formatos
  - 4.1.3. Orquesta híbrida
- 4.2. Instrumentos
  - 4.2.1. Construcción y clasificación
  - 4.2.2. Técnicas
  - 4.2.3. Efectos tímbricos

- 4.3. Orquestación para cuerda
  - 4.3.1. Planos sonoros
  - 4.3.2. Escritura contrapuntística vs homófona
  - 4.3.3. Acompañamiento de un solista
- 4.4. Orquestación para viento madera y junto a la cuerda
  - 4.4.1. Escritura contrapuntística vs homófona
  - 4.4.2. Usos de la madera para obtener contrastes de color
  - 4.4.3. Efectos especiales
- 4.5. Orquestación para viento metal y junto a maderas y cuerdas
  - 4.5.1. Usos y duplicaciones
  - 4.5.2. Melodía, escritura homófona y contrapuntística
  - 4.5.3. Clímax sonoro y efectos tímbricos
- 4.6. La sección de percusión
  - 4.6.1. Clasificación de instrumentos
  - 4.6.2. Número y distribución de instrumentistas
  - 4.6.3. Notación de instrumentos de percusión
- 4.7. Otros instrumentos
  - 4.7.1. Instrumentos de teclado
  - 4.7.2. Instrumentos de cuerda sin arco
  - 4.7.3. Orquestación para estos instrumentos
- 4.8. Diferencias entre muestra o "samplers" y orquesta real
  - 4.8.1. Dinámica, balance y panorámica
  - 4.8.2. Uso de la técnica de capas o "Layering"
  - 4.8.3. Interrupciones de llave o "Keyswitches"
- 4.9. Técnicas de orquestación para "samplers": patches ensemble
  - 4.9.1. Sonido lleno y potente
  - 4.9.2. Utilizando herramienta "Patches" Ensemble
  - 4.9.3. Cuerdas: Sustain, Tremolo y Staccato
- 4.10. Técnicas de orquestación para "samplers": empastes
  - 4.10.1. El timbal
  - 4.10.2. Empaste entre orquesta y percusión
  - 4.10.3. Empaste entre coro y orquesta



**Módulo 5. Técnicas de composición**

- 5.1. Construcción temática
  - 5.1.1. La forma
  - 5.1.2. El motivo
  - 5.1.3. La frase musical
- 5.2. Contrapunto
  - 5.2.1. La frase musical
  - 5.2.2. Ritmo melódico y ritmo armónico
  - 5.2.3. Contrapunto a varias voces
- 5.3. Acompañamiento
  - 5.3.1. Tipos de acompañamiento
  - 5.3.2. Motivo del acompañamiento
  - 5.3.3. La línea del bajo
- 5.4. La melodía
  - 5.4.1. Melodía vocal
  - 5.4.2. Melodía instrumental
  - 5.4.3. Melodía contra-tema
- 5.5. Técnicas creativas
  - 5.5.1. La técnica de pedal y la técnica del "*ostinato*"
  - 5.5.2. Multi-tónicas y repeticiones
  - 5.5.3. Re-armonización
- 5.6. Técnicas de composición para videojuegos: el "*loop*" lineal
  - 5.6.1. Características
  - 5.6.2. Métodos
  - 5.6.3. Problemas técnicos
- 5.7. Técnicas de composición para videojuegos
  - 5.7.1. Características
  - 5.7.2. Tipos
  - 5.7.3. Segmentos musicales o "*Stingers*" en acción
- 5.8. Técnicas de composición para videojuegos: pistas
  - 5.8.1. Características
  - 5.8.2. Cinemáticas y escenas
  - 5.8.3. Eventos con guion

- 5.9. Técnicas de composición para videojuegos: música interactiva
  - 5.9.1. Introducción a la música interactiva
  - 5.9.2. Secuenciación horizontal
  - 5.9.3. Mezcla de capas vertical
- 5.10. Música dinámica
  - 5.10.1. Música generativa
  - 5.10.2. Música adaptativa
  - 5.10.3. Problemas de la música dinámica

## Módulo 6. Producción musical y de audio

- 6.1. La sesión de grabación
  - 6.1.1. Preproducción
  - 6.1.2. Preparación/elección del estudio
  - 6.1.3. Registro de la sesión
- 6.2. Micrófonos
  - 6.2.1. Micrófonos
  - 6.2.2. Tipos de micrófonos
  - 6.2.3. Características
- 6.3. Técnicas microfónicas estéreo
  - 6.3.1. Par coincidente
  - 6.3.2. Par espaciado
  - 6.3.3. Par casi coincidente
- 6.4. Técnicas multi-microfónicas y envolventes o "surround"
  - 6.4.1. Técnicas multi-microfónicas
  - 6.4.2. Captación *surround*
  - 6.4.3. Técnicas de captación surround
- 6.5. Captación de instrumentos
  - 6.5.1. Instrumentos de cuerda
  - 6.5.2. Instrumentos de percusión
  - 6.5.3. Instrumentos de viento y amplificadores
- 6.6. Técnicas de mezcla: ecualización
  - 6.6.1. Ecualización
  - 6.6.2. Tipos de filtros
  - 6.6.3. Aplicación en la pista

- 6.7. Técnicas de mezcla: dinámica
  - 6.7.1. Compresores y otros procesadores
  - 6.7.2. Técnica de producción "Sidechain"
  - 6.7.3. Compresión multi-banda
- 6.8. Técnicas de mezcla: reverberación
  - 6.8.1. Características de un ambiente
  - 6.8.2. Funciones y algoritmos
  - 6.8.3. Parámetros
- 6.9. Técnicas de mezcla: otros efectos
  - 6.9.1. Técnica Eco/Delay
  - 6.9.2. Efectos de modulación
  - 6.9.3. Efectos de tono y velocidad
- 6.10. Masterización
  - 6.10.1. Características
  - 6.10.2. Proceso
  - 6.10.3. Aplicación en el motor de audio

## Módulo 7. Diseño sonoro

- 7.1. Métodos de edición
  - 7.1.1. Editor de audio
  - 7.1.2. Editor "multitrack"
  - 7.1.3. Secuenciador
- 7.2. El efecto "Foley"
  - 7.2.1. Grabación de campo
  - 7.2.2. Grabación de estudio
  - 7.2.3. Edición
- 7.3. Librerías de sonidos
  - 7.3.1. Formatos
  - 7.3.2. Tipos
  - 7.3.3. Creación de librerías
- 7.4. Planificación
  - 7.4.1. Espacios sonoros
  - 7.4.2. Mecánicas de juego
  - 7.4.3. Requisitos



- 7.5. Organización de sonidos
    - 7.5.1. Referencias
    - 7.5.2. Fuentes
    - 7.5.3. Edición
  - 7.6. Sonido vs guion
    - 7.6.1. Referencias
    - 7.6.2. Conexión con elementos narrativos
    - 7.6.3. Propuestas
  - 7.7. Sonido vs imagen
    - 7.7.1. Sonidos visuales
    - 7.7.2. Sonidos mudos
    - 7.7.3. Sonidos invisibles
  - 7.8. Limpieza de diálogos
    - 7.8.1. Organización
    - 7.8.2. Procesamientos vocales
    - 7.8.3. Normalización
  - 7.9. Efectos sonoros
    - 7.9.1. Organización
    - 7.9.2. Tipología
    - 7.9.3. Categorías
  - 7.10. Ajustes a eventos
    - 7.10.1. Características
    - 7.10.2. Tipos de eventos
    - 7.10.3. Sincronización
- Módulo 8. Creatividad sonora**
- 8.1. Análisis sonoro
    - 8.1.1. Características
    - 8.1.2. Tipología de sonido
    - 8.1.3. Desarrollo narrativo
  - 8.2. Objeto sonoro
    - 8.2.1. Silencios
    - 8.2.2. Entorno
    - 8.2.3. Metáfora
  - 8.3. Paisajes sonoros
    - 8.3.1. Características del ambiente
    - 8.3.2. Capas del ambiente
    - 8.3.3. Hibridaciones
  - 8.4. Fenómenos físicos
    - 8.4.1. Ondas y frecuencias
    - 8.4.2. Partículas
    - 8.4.3. Materia
  - 8.5. Creación de personajes
    - 8.5.1. Análisis
    - 8.5.2. Sonidos naturales
    - 8.5.3. Sonidos del juego
  - 8.6. Técnica para efecto "*Morphing*"
    - 8.6.1. Amplitud
    - 8.6.2. Sustitución
    - 8.6.3. Interpolación
  - 8.7. Capas
    - 8.7.1. Materiales
    - 8.7.2. Psicológicas
    - 8.7.3. Reflexivas
  - 8.8. Diseño de espacios: panorámica
    - 8.8.1. Panorámica
    - 8.8.2. Reverberación
    - 8.8.3. Absorción
  - 8.9. Diseño de espacios: ruido
    - 8.9.1. Ruido
    - 8.9.2. Planos sonoros
    - 8.9.3. Aleatoriedad
  - 8.10. Generación por síntesis
    - 8.10.1. Síntesis analógica
    - 8.10.2. Síntesis digital
    - 8.10.3. Síntesis modular

## Módulo 9. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

- 9.1. Objetivos de la voz
  - 9.1.1. Calidad
  - 9.1.2. Funciones
  - 9.1.3. Características
- 9.2. Creación de voces: voz y animación
  - 9.2.1. La voz antes que la animación
  - 9.2.2. La voz a la vez que la animación
  - 9.2.3. La voz después de la animación
- 9.3. Creación de voces: tipos y guion
  - 9.3.1. Tipos de voces
  - 9.3.2. Creación del guion
  - 9.3.3. Listado de guion
- 9.4. Elección de voz superpuesta
  - 9.4.1. Casting
  - 9.4.2. Estudio propio vs estudio especializado
  - 9.4.3. Costes y beneficios de usar voz superpuesta
- 9.5. Sesiones de grabación
  - 9.5.1. Fluidez en la sesión
  - 9.5.2. Grabación
  - 9.5.3. Dirección
- 9.6. Edición
  - 9.6.1. Diálogos en cinemáticas
  - 9.6.2. Interacción personajes
  - 9.6.3. Silencios
- 9.7. Acabados
  - 9.7.1. Renderización
  - 9.7.2. Sincronización
  - 9.7.3. Exportación
- 9.8. Grabación para voces: colocación
  - 9.8.1. Tipo de micrófono
  - 9.8.2. Colocación de la voz superpuesta
  - 9.8.3. Como abordar la grabación de voz

- 9.9. Grabación para voces
  - 9.9.1. Tecnología Sound-sync
  - 9.9.2. Archivos con restricción
  - 9.9.3. Archivos sin restricción
- 9.10. Procesamiento de voces
  - 9.10.1. Ecuación
  - 9.10.2. Dinámica
  - 9.10.3. Efectos

## Módulo 10. Implementación de audio interactivo con el programa FMOD

- 10.1. Herramienta FMOD
  - 10.1.1. Instalación
  - 10.1.2. Ventanas principales
  - 10.1.3. Organización del editor
- 10.2. Instrumentos
  - 10.2.1. Individuales y Multi instrumentos
  - 10.2.2. Evento-instrumento
  - 10.2.3. Programador de instrumentos
- 10.3. Instrumentos: comandos
  - 10.3.1. Principales Comandos en instrumentos
  - 10.3.2. Silencio y esparcidos
  - 10.3.3. Instrumento instantáneo
- 10.4. Pistas
  - 10.4.1. Pistas de audio
  - 10.4.2. Pistas de automatización
  - 10.4.3. Pistas de retorno y Master
- 10.5. Herramienta "Logic tracks"
  - 10.5.1. Marcadores de destino
  - 10.5.2. Transiciones y regiones de transición
  - 10.5.3. Regiones de unidades sincronizadas o "loop".
- 10.6. Parámetros
  - 10.6.1. Ajustes
  - 10.6.2. Hojas
  - 10.6.3. Propiedades



- 10.7. Moduladores
  - 10.7.1. Tipo envolvente
  - 10.7.2. Tipo Oscilador de Baja Frecuencia o "LFO"
  - 10.7.3. Técnica "Sidechain"
- 10.8. Mezclador
  - 10.8.1. Configuración de vistas
  - 10.8.2. Buses, eventos, envíos y retornos
  - 10.8.3. Amplificador de ganancia variable o "VCA"
- 10.9. Eventos 3D
  - 10.9.1. Espacializador
  - 10.9.2. Vista previa en 3D
  - 10.9.3. Parámetros "built-in"
- 10.10. Exportación
  - 10.10.1. Bancos
  - 10.10.2. Preferencias
  - 10.10.3. Plataformas



*Gracias al método Relearning obtendrás un aprendizaje mucho más eficaz, sin invertir largas horas de estudio"*

# 03

## Objetivos

Esta Maestría proporciona al alumnado las habilidades y competencias técnicas y artísticas para sobresalir en la industria de la Sonorización de Videojuegos. Para alcanzar dicha meta con éxito, el egresado dispone de las herramientas pedagógicas más avanzadas, en las que TECH ha empleado la última tecnología aplicada a la enseñanza académica de alto nivel. De esta forma podrá integrar de manera efectiva la música, los efectos de sonido y las voces superpuestas en la experiencia general del juego.





“

*Tienes a tu alcance casos de estudio que te acercarán a las técnicas y estrategias sonoras de mayor éxito en la Sonorización de Videojuegos”*



## Objetivos generales

- ♦ Comprender en profundidad la construcción y movimientos básicos de los acordes
- ♦ Diferenciar y utilizar los distintos tipos de modos modernos
- ♦ Aprender ampliamente a gestionar construcciones armónicas fuera de la tonalidad
- ♦ Distinguir los distintos instrumentos y el uso apropiado de una orquesta tradicional y de una orquesta virtual
- ♦ Conocer profundamente y manejar las diferentes técnicas específicas de composición para videojuegos
- ♦ Diferenciar los distintos medios para generar el sonido de un videojuego
- ♦ Relacionar el sonido con las distintas partes del videojuego
- ♦ Elegir el método de edición adecuado para crear el sonido de un personaje o un ambiente



*Alcanza tus objetivos y metas profesionales gracias a las competencias que adquirirás egresándote de esta Maestría 100% online”*



## Objetivos específicos

### Módulo 1. La banda sonora en el videojuego

- ♦ Comprender los aspectos fundamentales que componen la visión global de la sonorización de videojuegos
- ♦ Ahondar en las distintas formas de trabajo propias del área; con el propósito de adquirir todas las herramientas que pueden ser aplicadas al entrar a formar parte de un proyecto

### Módulo 2. Armonía

- ♦ Estudiar los principales elementos que integran la creación musical
- ♦ Analizar la creación y construcción de los acordes como pilar fundamental
- ♦ Entender el funcionamiento de la música y su evolución sonora

### Módulo 3. Armonía Avanzada

- ♦ Ahondar en la evolución armónica que se produjo durante el siglo pasado
- ♦ Analizar el impacto que ha tenido en el surgimiento de una gran cantidad de sonoridades y de recursos que a día de hoy siguen siendo muy importantes en la música audiovisual
- ♦ Profundizar en las sonoridades distintas a las convencionales, armonías de otras culturas e incluso creaciones aleatorias de música; con el propósito de dominar diversos tipos de armonías en la sonoridad audiovisual

### Módulo 4. Orquestación acústica y virtual

- ♦ Identificar las diferencias existentes al conformar un proyecto que se va a realizar con instrumentos reales y un proyecto con instrumentos virtuales
- ♦ Profundizar en los aspectos económicos y las técnicas empleadas en cada proyecto con instrumentos virtuales
- ♦ Ahondar en las características de cada instrumento; con el propósito de prevenir y corregir los posibles defectos para que la composición suene lo más realista

### **Módulo 5. Técnicas de composición**

- ♦ Analizará los elementos más importantes que conforman los recursos compositivos a través del estudio de las técnicas principales a la hora de componer una pieza musical
- ♦ Desarrollar la creatividad sin ningún tipo de limitación

### **Módulo 6. Producción musical y de audio**

- ♦ Identificar las características de los distintos tipos de micrófono que le permitan elegir el más adecuado para cada situación a través del estudio de distintas técnicas de grabación necesarias para la correcta captación del sonido
- ♦ Ahondar en la evolución sonora a lo largo de los últimos años, así como las técnicas de sonido envolvente con el propósito de situar el sonido grabado en el punto exacto en el que queremos que lo oiga el jugador

### **Módulo 7. Diseño sonoro**

- ♦ Emplear los elementos más destacados del sonido en cuanto a aspectos técnicos de la creación sonora; a través del estudio de los elementos sonoros que forman parte de un videojuego
- ♦ Aplicar las técnicas de creación sonora en los distintos tipos de efectos sonoros, las conexiones del audio con el guion, sonidos visuales o mudos, limpieza de diálogos y su ajuste en los diferentes eventos del juego

### **Módulo 8. Creatividad sonora**

- ♦ Examinar los elementos más destacados que componen la creatividad al momento de generar una identidad sonora a través del estudio del sonido como herramienta
- ♦ Desarrollar la creatividad del alumno para el diseño de paisajes sonoros y de los personajes desde el sonido

### **Módulo 9. Voz superpuesta**

- ♦ Valorar la importancia de la voz superpuesta en el contexto de la sonorización para videojuegos; a través del estudio de las formas de gestionar todos los diálogos de los procesos de voz superpuesta
- ♦ Elegir las voces correctas para potenciar la expresividad de los personajes, dotando al juego de alto dinamismo e interacción con el jugador

### **Módulo 10. Implementación de audio interactivo con el programa FMOD**

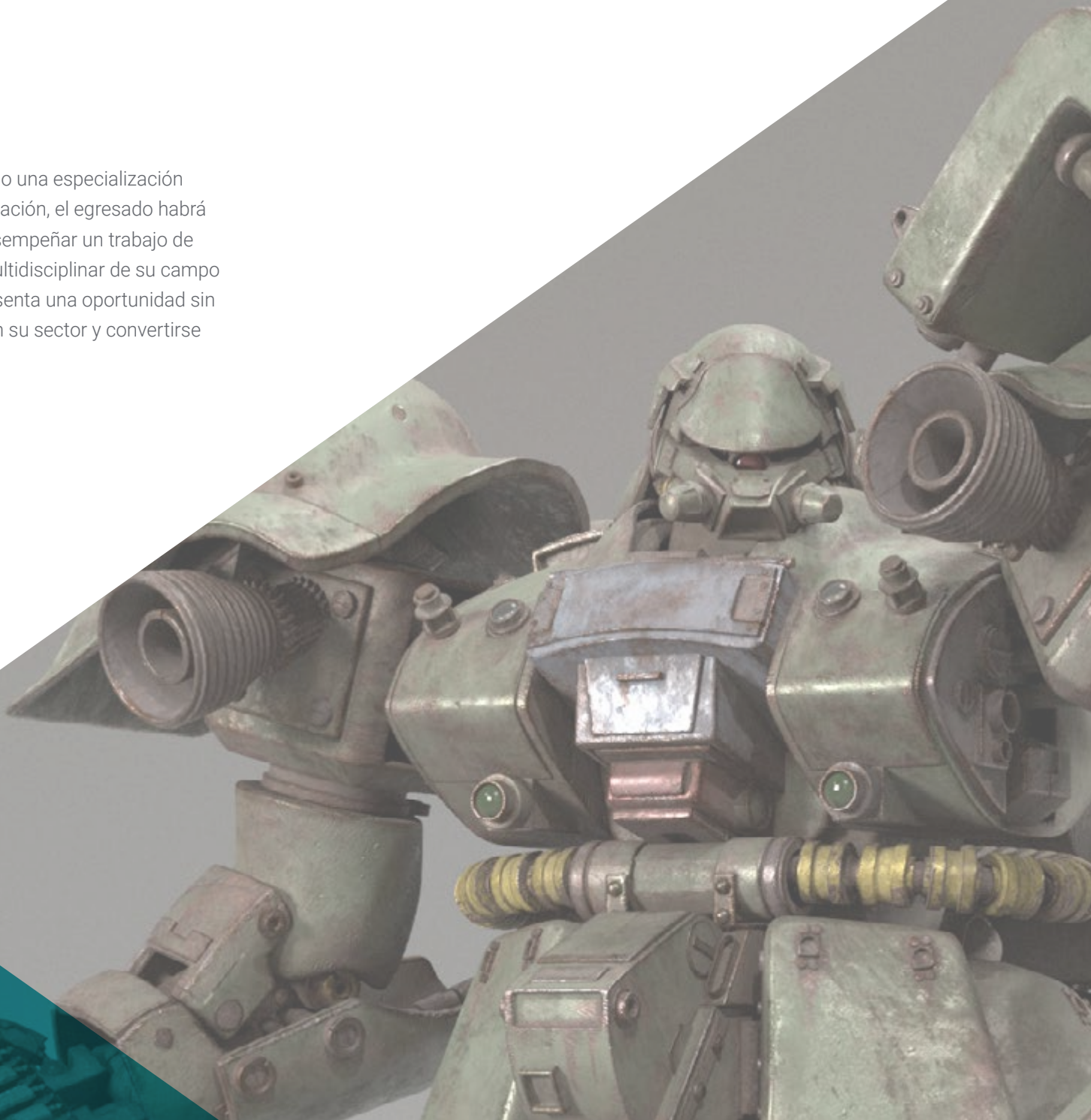
- ♦ Analizar los elementos más importantes de la herramienta FMOD para sincronizar audio interactivo a tiempo real a través del análisis de su interfaz, y de las distintas ventanas de trabajo
- ♦ Ahondar en los diferentes tipos de instrumentos y los distintos tipos de pistas; con el propósito de convertir toda la creación sonora en lenguaje de programación para poder introducirlo en el juego

# 04

## Competencias

Esta Maestría nace con la finalidad de proporcionar al alumno una especialización de alta calidad. Así, tras superar con éxito esta exclusiva titulación, el egresado habrá desarrollado las habilidades y destrezas necesarias para desempeñar un trabajo de primer nivel. Asimismo, obtendrá una visión innovadora y multidisciplinar de su campo laboral. Por ello, este vanguardista programa de TECH representa una oportunidad sin parangón para todo aquel profesional que quiera destacar en su sector y convertirse en un experto.

*Te damos +*







“

*Conseguirás generar una experiencia inmersiva y emocional para el jugador gracias al contenido de este programa”*



## Competencias generales

---

- ♦ Crear, construir y gestionar un espacio y un equipo de trabajo
- ♦ Planificar, organizar y desarrollar un ecosistema sonoro
- ♦ Programar, organizar y seleccionar las técnicas adecuadas para llevar a cabo una sesión de grabación
- ♦ Generar e implementar audio interactivo para un videojuego
- ♦ Planificar, desarrollar y organizar una banda sonora en los distintos niveles creativos
- ♦ Planificar, desarrollar y organizar la estética sonora en los distintos niveles creativos
- ♦ Conseguir un sonido potente y realista de una orquesta virtual
- ♦ Manipular diferentes técnicas creativas para obtener recursos compositivos
- ♦ Gestionar, planificar y realizar una sesión de grabación
- ♦ Grabar y dirigir de manera fluida una sesión de grabación de voces
- ♦ Crear melodías y temas musicales utilizando las técnicas básicas de composición
- ♦ Realizar la edición, mezcla y *mastering* de una banda sonora
- ♦ Realizar el casting, grabación y edición de los *voice-over*
- ♦ Utilizar la modalidad como recurso tonal





- ♦ Manejar la utilización de la sección de maderas para empastar y reforzar la sección de cuerdas
- ♦ Utilizar la sección de metales para empastar y reforzar las secciones de cuerdas y maderas
- ♦ Manejar la técnica del loop como recurso compositivo
- ♦ Crear un discurso narrativo a través del sonido
- ♦ Construir acordes con diferentes interválicas o superpuestos
- ♦ Usar las técnicas de captación de cada instrumento en función de la familia a la que corresponda

“

*Actualiza tus competencias con la metodología teórico-práctica más eficiente del panorama académico actual, el Relearning de TECH”*

# 05

## ¿Por qué nuestro programa?

Esta Maestría con RVOE le permitirá al egresado incrementar sus posibilidades de crecimiento profesional dentro de la industria de la sonorización de videojuegos. Y es que con el dominio de las herramientas como FMOD, de las técnicas de sonorización y los conceptos clave para crear una gran banda sonora, el alumnado expandirá su campo de actuación en un sector en alza. Todo esto de la mano de los mejores especialistas en este campo y con una metodología didáctica diseñada para el desarrollo personal y profesional del estudiante.



A 3D rendered character with brown hair, wearing a green cap with a blue logo and a yellow jacket with white trim. The character is looking slightly to the right. The background is a dark teal color with a white diagonal line separating it from a white area below.

“

*Especialízate con TECH en la orquestación de instrumentos acústicos y virtuales en la creación de la música de videojuegos”*

01

### Orientación 100% laboral

---

Gracias a esta propuesta académica, el egresado tendrá acceso a los mejores contenidos elaborado por expertos en el campo de la sonorización. Su excelente bagaje en este sector queda reflejado en un temario pensado para incrementar las posibilidades de progresión profesional del egresado. De esta forma, al concluir esta propuesta académica será capaz de involucrarse con garantías en cualquier proyecto de esta industria.

02

### La mejor institución

---

Acceder a una titulación de TECH supone una apuesta decidida por mejorar las opciones profesionales en cualquier sector, pero especialmente en la industria de los Videojuegos donde existe cada vez un mayor reclamo. Gracias a los contenidos multimedia, a la metodología 100% online y al profesorado de esta Maestría, el alumnado se encontrará cursando un programa de alto nivel y calidad en la universidad digital más grande del mundo.

03

### Titulación directa

---

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

### Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

---

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en la Sonorización de Videojuegos.

05

### Educación adaptada al mundo real

---

Esta institución académica acerca al alumnado a un aprendizaje de gran utilidad para su crecimiento profesional. Por esta razón, aporta las últimas tendencias, avances y estrategias para solventar cualquier reto al que tenga que hacer frente en su sector. Asimismo, la pedagogía online otorga una mayor libertad para obtener un aprendizaje compatible con las actividades diarias de cualquier persona. Todo ello, con el objetivo de adaptar la enseñanza al mundo actual.

06

### Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

---

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07

### Mejorar tus habilidades directivas

---

A lo largo de este proceso de aprendizaje, el egresado adquirirá y potenciará habilidades para la dirección y gestión de equipos encargados de realizar proyectos de Sonorización de Videojuegos. De esta forma, esta Maestría incrementa sus posibilidades para emprender acciones propias dentro del sector o desarrollar iniciativas que requieran de la coordinación de diferentes profesionales.

08

### Especialización integral

---

En TECH, el profesional adquirirá una visión global que le permitirá obtener una combinación equilibrada de las técnicas, los conocimientos teóricos y habilidades artísticas para afrontar con éxito los desafíos y oportunidades que se le presenten en la industria de los Videojuegos. Así, con esta Maestría el egresado incrementará su especialización para la producción musical, acorde a las tendencias del sector.

09

### Formar parte de una comunidad exclusiva

---

Cursar una Maestría supone acceder a una comunidad conformada por profesionales de diferentes partes del mundo con un gran interés por el mundo de la Sonorización de Videojuegos, además de contar con un profesorado con una amplia experiencia en este campo. Una oportunidad única de acceder a la comunidad TECH.

# 06

## Salidas profesionales

El perfil de egreso de la Maestría en Sonorización de Videojuegos es el de un profesional con altas habilidades técnicas para la composición y creación inmersiva de experiencias sonoras de alta calidad en este sector. En este sentido, al finalizar el programa, el egresado será capaz de aportar un plus de creatividad e innovación en una industria caracterizada por su alta competitividad y las amplias posibilidades de desarrollo laboral.

*Upgrading...*





“

*Serás capaz de combinar tus conocimientos musicales y habilidades técnicas para crear grandes bandas sonoras para Videojuegos”*

## Perfil profesional

El egresado de esta Maestría será un profesional competente y hábil para desempeñarse, de manera responsable y efectiva, en los principales estudios de sonorización de videojuegos. Para ello, contará con las competencias necesarias para dominar los principales softwares de grabación, mezcla y diseño de sonidos.

Asimismo, este profesional contará con gran capacidad generar ideas originales y acorde a las narrativas actuales de los videojuegos. Al tiempo que aumenta sus habilidades para trabajar de forma colaborativa con otros especialistas que forman parte de los proyectos más ambiciosos dentro de este sector.

De esta manera, conseguirá comunicarse efectivamente y comprender las necesidades y los requisitos de los diferentes miembros del equipo, así como asumir el liderazgo necesario en el desarrollo de iniciativas en torno a este campo. Además, obtendrá una visión mucho más completa que le permitirá aportar soluciones y resolver cualquier problema que pueda surgir en su desempeño.

El egresado será, de esta forma, un especialista sonoro técnicamente solvente y preparado para desempeñarse profesionalmente en el campo laboral.

## Perfil investigativo

Las líneas de investigación en el ámbito musical son amplias y abarcan todo tipo de estilos y géneros. En este campo se ha generado un nuevo ámbito de estudio entorno al sonido empleado en los videojuegos, su relevancia o su influencia en el jugador, entre otros aspectos relevantes. Por esta razón, esta titulación le proporciona al egresado las herramientas necesarias profundizar en el estudio sobre la Sonorización de Videojuegos.





## Perfil ocupacional y campo de acción

El egresado tendrá la capacidad de planificar, dirigir y gestionar los proyectos más relevantes en torno a la Sonorización de Videojuegos. De este modo, ampliará su campo de actuación en una industria en auge con extensas posibilidades de crecimiento.

El egresado de TECH en Sonorización de Videojuegos estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- ♦ Director de Sonorización de Videojuegos
- ♦ Responsable de sistemas de sonido
- ♦ Diseñador de sonido
- ♦ Jefe de sonido y postproducción
- ♦ Compositor de bandas sonoras de videojuegos
- ♦ Jefe de proyecto de producción musical



*Matricúlate ya y consolida tus aspiraciones profesionales dentro de la Industria de los Videojuegos”*

# 07

## Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





“

*TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”*

En el mundo competitivo de hoy, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que poseemos.

TECH ofrece los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de prepararte para los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“ Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría”





“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1,A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría



# 08

## Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.







“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

*Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”*



*Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.*



*El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

*En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





#### Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



#### Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



# 09

## Dirección del curso

Uno de los elementos que hacen sobresalir a esta titulación es su excelente equipo docente conformado por profesionales con una amplia experiencia en Sonorización de Videojuegos. De esta manera, el alumnado tendrá la certeza de acceder a un temario de calidad, que refleja el profundo conocimiento de estos especialistas en el campo de la composición sonora. Además, gracias a su cercanía el egresado podrá resolver cualquier duda que tenga sobre el contenido de este programa.





“

*Destacadísimos especialistas en Sonorización de Videojuegos integran el equipo docente que conforma esta Maestría”*

## Dirección



### D. Raya Buenache, Alberto

- Músico Especialista en Interpretación y Composición para Medios Audiovisuales
- Director Musical de Colmejazz Big Band
- Director de la Joven Sinfónica de Colmenar Viejo
- Profesor de Composición Musical para Medios Audiovisuales y Producción Musical en el EA Centro Artístico Musical
- Título Superior de Música en la Especialidad de Interpretación por el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid
- Máster en Composición para Medios Audiovisuales (MCAV) por el Centro Superior Katarina Gurska

## Profesores

### D. García Cabrero, Alejandro

- ♦ Especialista en Cinematografía y Artes Visuales
- ♦ Ayudante de Sonido en Lucky Road
- ♦ Ayudante de Montaje de Sonido en Lucky Road
- ♦ Grado en Cinematografía y Artes Visuales por la Escuela Universitaria de Artes TAI

### D. Martín, Álvaro

- ♦ Técnico de Sonido en SDI MEDIA IBERIA
- ♦ Técnico de Sonido en EDM
- ♦ Grado Superior en Sonido

### Dña. González Rus, Lorena

- ♦ Especialista en Sonido Directo y Postproducción
- ♦ Diseñadora e Ingeniera de Sonido en Saber Interactive
- ♦ Diseñadora e Ingeniera de Sonido en Spika Tech
- ♦ Especialización en Sonido, Sonido Directo y Postproducción por la Escuela de Artes TAI
- ♦ Grado en Cinematografía y Artes en la Escuela de Artes TAI

### Dña. Jiménez García, Marina

- ♦ Especialista en Sonido Directo y Postproducción
- ♦ Jefatura de Sonido Directo y Postproducción en Un Susurro
- ♦ Jefatura de Sonido Directo en Alas de Papel
- ♦ Auxiliar de Sonido Directo en El Descampado
- ♦ Postproducción en Similia
- ♦ Grado en Cinematografía y Artes Audiovisuales por el Centro Universitario de Artes TAI

### Dña. Valencia Loaiza, Carolina

- ♦ Compositora Especializada en Videojuegos
- ♦ Profesora de piano y teoría de iniciación musical
- ♦ Licenciada en Historia por la Universidad del Valle
- ♦ Máster en Composición Medios Audiovisuales

# 10

## Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la Maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





“

*Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”*

### Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Sonorización de Videojuegos es necesario haber concluido una Licenciatura en: las Artes Sonoras, Artes Musicales, Ciencias Musicales, Composición, Composición Musical, Artes Digitales, Diseño de Videojuegos, Diseño web, Animación, Diseño Audiovisual, Cinematografía, Desarrollo de Sistemas, Tecnologías Multimedia, Diseño y Animación Digital y Áreas a afines. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 2 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

### Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta

Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

### **Estudiantes con estudios universitarios realizados en México**

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

*Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.*

### **Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México**

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

# 11

## Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de Maestría en Sonorización de Videojuegos obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y si gustas, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.





“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Sonorización de Videojuegos**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 06 JULIO de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20231252

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Sonorización de Videojuegos**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#):



Titulación: **Maestría en Sonorización de Videojuegos**

Nº de RVOE: **20231252**

Fecha de RVOE: **06/07/2023**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite. TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio\*:

- ♦ Título de la Maestría
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.

TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Maestría

**Sonorización de Videojuegos**

Nº de RVOE: 20231252

Fecha de RVOE: 06/07/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

# Maestría Sonorización de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231252

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR